Nintendo® ファミリー コンピュータ™

SQF-FF

ファイナルファンタジー



取扱説明書

このたびは、スクウェア・ファミリーコンピュータゲームカセット「ファイナルファンタジー」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。より楽しく遊んでいただくため、ぜひこの取扱説明書をよくお読みください。

〈使用上の注意〉

■カセットを交換するときは必ず電源を切ってください。

■精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

■端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。

〈メモリバックアップ機能付カセット取扱注意〉

このカセット内部には、メモリバックアップ機能がついていますので、ゲーム途中でセーブした内容を保存したまま中断したい時は、ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら電源スイッチをOFFにするとメモリの内容がバックアップされます。なお、下記の注意をお守りください。

1.本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししないでください。

2.むやみに電源スイッチをON・OFFしないでください。

目　次

ものがたり……1P
マップ……3P
地形……5P
乗物……7P
ゲームスタート……9P
・キャラクター登録……10P
メニュー画面……13P
・ステータス……14P
コマンドの使い方……15P
　A)アイテム……15P
　B)まほう……16P
　C)ぶき……17P
　D)ぼうぐ……18P
戦闘……19P
パーティーの隊列替え……22P
人と話す。とる。調べる。お店。……23P
町、村……24P
セーブ……26P
武器リスト……27P
防具リスト……30P
道具リスト……33P
魔法リスト……35P

ものがたり

長い間、人々に語りつがれてきた光の伝説がある。土、火、水、風をつかさどる4つのクリスタルに光が宿る限り、この世界の平和は守られる。そして、クリスタルの光が失われたとき、4人の光の戦士が現われると……。

この世界が光につつまれ、平和であったのは、いったいどのくらい前だったのだろう。空はよどみ、作物は枯れ、海は荒れている。長い間眠っていた火山は狂ったようにほえ、火をふき上げた。人々はこれらが巨大な悪のしわざであることを知っていたが、だれひとり立ちむかえる者はいなかった。ただ神に4人の光の戦士が現われることを願うのみだったのである。
そして、人々の願いが神に通じたのか、ついにコーネリアの都にクリスタルを持った4人の戦士が現われた。
クリスタルの光をとりもどすのは、自分たちしかいない。自分たちの手で、この広い世界のどこかにあるというクリスタルの祭壇を見つけださなくてはならないのだ。そのためには、モンスターたちの支配に屈せず、この世界に平和をとり戻そうと光の戦士たちの出現を待ちわびていた賢者や人

々に会い、数々の秘密をとき、行く手に立ちはだかるモンスターを倒していかなければならない。
４人の戦士が持つ４つのクリスタルすべてに光をとり戻すまで、彼らの旅は果てしなく続く。
行け！伝説の戦士よ。闘いはまだ始まったばかりなのだ。



北半球

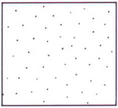




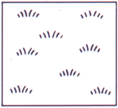
南半球

地形

地形を理解することは旅を進める上でとても重要で、７Ｐの乗物と深い関係があります。

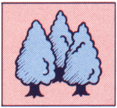


平地



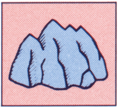
芝地

普通に歩くことができ、飛空艇を着陸させることができます。



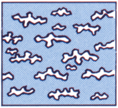
森

普通に歩くことができます。

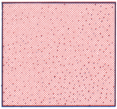


山

歩くことはできません。

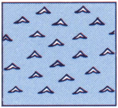


腐った大地

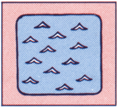


砂漠

歩くことはできますが、飛空艇は着陸できません。

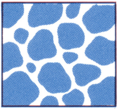


川



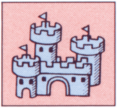
湖

カヌーでしか入ることも渡ることもできません。



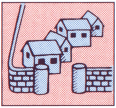
海

船でしか走れません。

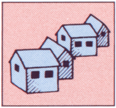


城

情報やアイテムの宝庫。

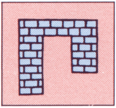


町



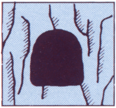
村

町や村にはいろいろな店の他に、宿屋や教会があります。



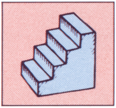
港

船を着けられます。



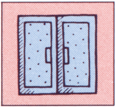
ダンジョン

地下深く続く迷宮です。



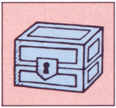
階段

重なれば上下できます。



とびら

鍵つきと鍵なしのとびらがあります。



宝箱

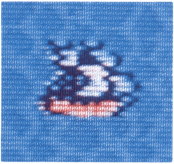
宝箱の方を向いてⒶボタンを押せば中の物が取れます。



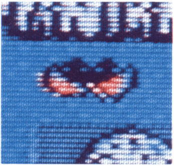
?

ダンジョンの中には様々なワナがあります。

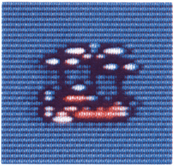
ファイナルファンタジーの世界を旅するためには乗物が重要な役目を果たします。乗物を発見すれば世界が大きく広がっていくのです。



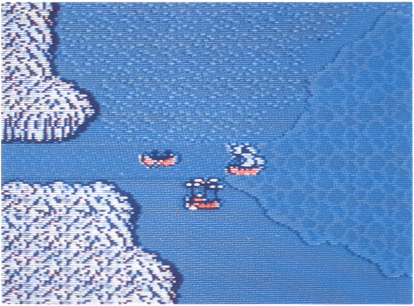
〈船〉　ある場所で手に入ります。歩くスピードの2倍で海を進みます。ただし上陸できるのは港に限られます。



〈カヌー〉　南半球のどこかで手に入れることができます。カヌーでなければ、川や湖を進むことができません。



〈飛空艇〉　数々の謎を解いてようやく発見できる最重要アイテム。歩くスピードの４倍で空を飛びます。平地、芝地の一定のスペースにしかおりられません。



〈乗物に関する注意〉

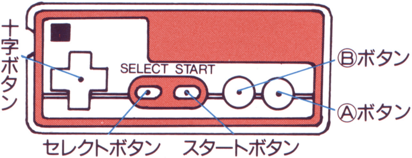
■3つの乗り物は、それぞれ使える場所、上陸、着陸できる場所が決まっています。特に飛空艇は着陸できる場所が限られています。（5P参照）

■乗り物（飛空艇と船）は、降りた場所を良くおぼえておかないと、町、村でセーブした後に大変困ります。自分で作ったマップに印をつけておくと便利です。



まず「つづく」か「やりなおし」を選んでください。「つづく」はセーブしたところから、「やりなおし」はパーティーを選ぶところからはじまります。

※メッセージスピード……戦闘画面のメッセージスピードです。遅い順に１〜８まで８段階です。



Ⓐボタン……コマンドの決定。人と話す。物を調べる。

Ⓑボタン……コマンドのキャンセル（一つ前のコマンドに戻ります。）

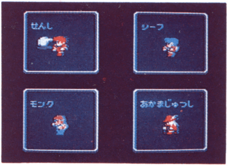
スタートボタン……メニュー画面を呼び出します。

セレクトボタン……４人のパーティーのならびかえのとき使用。

十字ボタン……戦士の移動、コマンドの選択。

※コントローラーⅡは使いません。

①キャラクター設定



「やりなおし」を選んでゲームをスタートさせると右のキャラクター設定画面が出てきます。画面左上のキャラクターから十字ボタンで職業を選択します。(職業は11P参照）ファイナルファンタジーは、最初選んだ４人の職業が一定の条件を満たすとクラスチェンジして、より強力なスペシャリストになります。（12P参照）

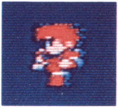
③名前の入れ方



キャラクター設定画面で職業を決定しⒶボタンを押すと名前登録の画面が出てきます。ここで十字ボタンで文字を選び名前を登録します。名前は４文字までで、４文字以下の場合は画面右下のスペースを入れれば可能です。この操作を４人のキャラクター全員に行ない、決定した状態でⒶボタンを押せば、いよいよゲームが始まります。

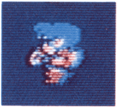
②４人の戦士の職業

４人の戦士のキャラクターは、次の６つの職業から選びます。



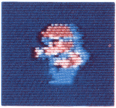
〈戦士〉

武器を使った戦闘のプロフェッショナル。力が強い。



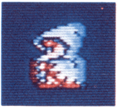
〈シーフ〉

動きがすばやく、手先が器用で敵から逃げやすい。



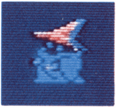
〈モンク〉

自らの肉体と精神をきたえ上げている。



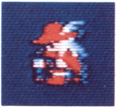
〈白魔術士〉

傷をなおしたり、身を守る白魔法を得意とする。



〈黒魔術士〉

敵にダメージを与える黒魔法を得意とする。



〈赤魔術士〉

白、黒両方の魔法が使えるが、中には使えないものも……。

③パーティーの組み方



４人のキャラクターの組み方次第で、自分だけのパーティーが組めます。このパーティーの組み方次第で、ゲームの進み方、展開が全く違い、君だけのストーリーが楽しめます。

〈例〉

戦士ーシーフーモンクー白魔術士
戦士ー戦士ー戦士ー戦士
戦士ー白魔術士ー黒魔術士ー赤魔術士

組み合わせは全部で1296バリエーションあります。

■各キャラクターは、ゲームの途中である条件を満たすとクラスチェンジができます。クラスチェンジをすると、今まで使えなかった武器や魔法を使えるようになります。

戦士　→　ナイト
シーフ　→　忍者
モンク　→　マスターモンク
白魔術士　→　白魔導士
黒魔術士　→　黒魔導士
赤魔術士　→　赤魔導士

メニュー画面

このメニュー画面はすべてのコマンドを選択する基本画面です。スタートボタンを押してください。

伝説の４つのクリスタル。謎をとくと１つずつ輝く。

各キャラクターのレベルとHPなど表示



現在持っているお金

〈コマンドスペース〉
アイテム（15P）
まほう（16P）
ぶき（17P）
ぼうぐ（18P）
ステータス（14P）

※コマンドを選びⒶボタンを押すと、必要なコマンド画面が表示されます。



➡キャラクターの名前
➡現在のレベル

➡現在のHPと最大HP

➡キャラクターが魔法を使える場合、そのレベルごとに使える魔法の回数を表示します。

■「ステータス」について

- 現在のレベル、経験値、次のレベルまでの経験値、キャラクターの各能力が表示されます。
- 「ウェポン」「アーマー」の値が大きいと敵に与えるダメージは大きく、逆に敵から与えられるダメージは少なくてすみます。しかし、重いものを持つことになると「めいちゅうりつ」「かいひりつ」が下がることになりますので、武器、防具を選ぶときは必ずステータスで確認すること。
- 「こううん」が高いと敵から逃げられやすい。
- すべての数値は、キャラクターのレベルが上がるごとにアップしますので、レベルアップしたら必ず確認してください。

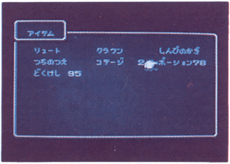
■旅の途中でのコマンド選び

メニュー画面左下のコマンドメニューで、使いたい、調べたいコマンドを十字ボタンで選びⒶボタンで決定します。



A）アイテム

使いたいアイテムを十字ボタンで選び、Ⓐボタンを押します。またポーションや毒消しなどを選択すると下のような画面が現われますので、十字ボタンで使うキャラクターを選び、Ⓐボタンで決定してください。

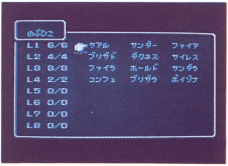




B）まほう



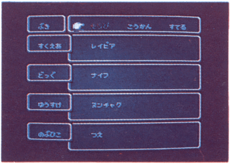
メニュー画面のまほうを選択して、どのキャラクターが魔法を使うのかを決めてください。

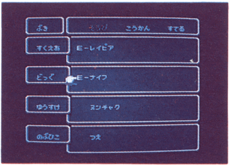


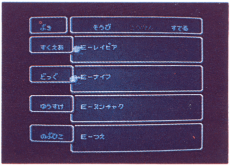
使う魔術士を決めてⒶボタンを押すと下のような魔法選択画面が現われますので使う魔法を十字ボタンで選びます。
戦闘中にしか使えない魔法と戦闘中には使えない魔法もあります。魔法の特徴をつかんで効果的に使ってください。また魔法を続けて使う場合はⒶボタン、元の画面に戻したい場合はⒷボタンを押してください。

C）ぶき

メニュー画面のぶきを選択すると右のような武器表示画面が現われます。







〈そうび〉

武器は「そうび」しないと使えません。十字ボタンで武器を選びⒶボタンを押すと「E」がつき装備されます。続けてⒶボタンを押すと解除。

〈こうかん〉

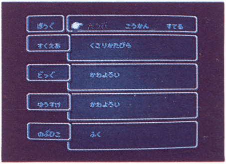
キャラクター同士の武器を交換したいときは、交換したい武器を選び、それぞれⒶボタンを押せば交換できます。また武器を他のキャラクターに渡したいときは、同じく「こうかん」を使い、渡す武器を選んで、渡したいキャラクターのスペース部分に十字ボタンを合

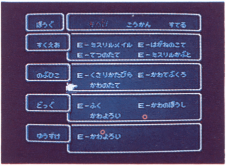
わせてⒶボタンを押せば完了します。（武器は各キャラクターとも４つまで持つことができます。）

〈すてる〉

捨てたい武器を十字ボタンで選んで、Ⓐボタンを押します。持ちすぎた場合などに使います。

D）ぼうぐ





メニュー画面のぼうぐを選択すると右のような防具表示画面が表われます。

〈そうび〉

武器と同じやり方です。ただし防具は武器と違い、キャラクターによっては複数身につけることができます。この場合は必要な防具すべてを十字ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。なお、〈こうかん〉〈すてる〉は、武器と同じ方法で行うことができます。

旅の途中、敵と出会うと画面がフラッシュして、戦闘画面に入ります。４人の能力を活かして敵を倒すことがレベルアップへの道です。

- コマンドの決定は、一番上のキャラクターから順に行なわれます。すべてのコマンドが決定されるとただちに戦闘が開始されます。
- コマンドの実施は、敵味方に関係なく、すばやい者から順に行なわれます。(どちらかが全滅するか逃げ出すと戦闘画面は終了します。)
- すべての敵を倒すと「モンスターはぜんめつした」と表示され、その後Ⓐボタンを押すと手に入れたギルと経験値が表示されます。

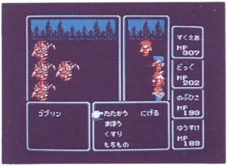
※より強力な武器、防具、魔法を使うのは当然ですが、その中でも次の使い方はより効果的です。

a) 水の中の敵には、イナヅマ系の魔法がよく効く。
b) 炎の敵には、アイスブランドやブリザドなどの氷系の武器、魔法がよく効く。
c) 逆に氷系のモンスターには炎系で立ちむかえ！
d) アンデッドモンスター（ズールやゾンビなど）には、白魔法のディア系が効果的。

このように敵のタイプに合った戦術を見つけることが闘いを有利に導きます。

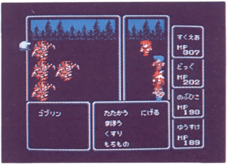
①闘うか逃げるか？

まず闘うのか逃げるのかを決めてください。闘って勝てば経験値はアップしますが負けては元も子もありません。あぶないときは逃げるのも必勝法のひとつです。(でもいつも逃げられるとは限らない)



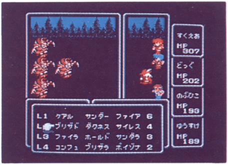
②敵を選べ！

「たたかう」場合は闘う敵を十字ボタンで選んでからⒶボタンを押してください。

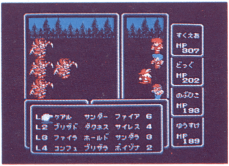


③敵へのまほう

敵と闘う魔法の場合は、「まほう」のコマンドを選び、Ⓐボタンを押すと「魔法選択表示」が出ます。十字ボタンで選び、攻撃する敵を選んでからⒶボタンを押します。（複数の敵に効く魔法の場合は敵を選ぶ必要がありません。）

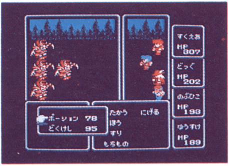


④味方へのまほう



味方に使う魔法の場合は、使う魔法を選んでから、誰に使うかを決めてⒶボタン。（味方全員に効く場合は、魔法を選んでⒶボタンを押します。）

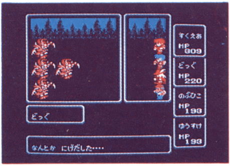
⑤くすり・もちもの



このコマンドを選ぶと画面下に、その選択画面がでます。何を誰に使うか選んで決定します。

⑥にげる

このコマンドを選んでもすぐに逃げられる訳ではありません。コマンドはすばやい者の順に実施されますので「にげる」のコマンドを選んだ者に順番が回ってきた時に始めて実行されます。しかし、逃げられない場合もあるので、逃げる場合は4人で足並をそろえた方がいいでしょう。



パーティーの隊列替え

キャラクターたちはいつも４人の隊列で旅をします。戦闘のときもこの隊列で闘います。先頭のキャラクターが最も攻撃されやすいので、最も防御率とＨＰがあるキャラクターを先頭にするのが一番旅を続けやすい形です。隊列をかえるためには、セレクトボタンを押し、隊列をかえたいキャラクター㋑を十字ボタンで選びⒶボタンで決定します。次にかえたいキャラクター㋺を選び決定すると自動的に隊列がかわります。なお、戦闘中は隊列をかえることはできません。





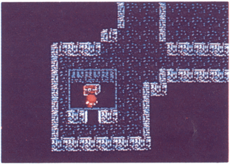
（なお、敵に「どく」を受けると極端にＨＰが減りますので、自動的に一番うしろに下がります。どくを消した後は、また隊列をかえ直さないとそのままで敵と闘うことになります。）

①人と話す。



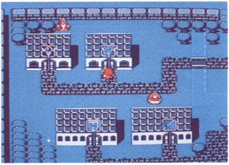
城、町、村、ダンジョンで人や動物と話すときは、話したい人の方を向いてⒶボタンを押します。情報収集はRPGの基本です。（会話のキャンセルはもう１度Ⓐボタンを押して下さい。）

②とる。調べる。

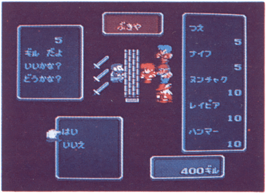


宝箱の方を向いてⒶボタンを押せば中の物をとることができます。あやしいと思った所などもこの方法で調べることができます。

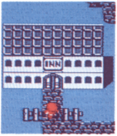
③お店。



町や村には宿屋、教会の他、様々な店があり、キャラクターたちはそこで武器や防具を揃えたり、体力の回復、死んだ仲間の復活などをすることができます。

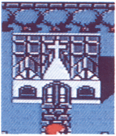


町や村にある宿屋や店では、店の主人の指示にしたがって十字ボタンで選択、Ⓐボタンで決定してください。



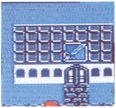
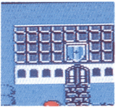
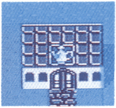
①宿屋

体力を回復したいとき、セーブをしたいときに泊ります。HPもMPもすべて最高値にまで回復します。武器や魔法などは宿屋に入る前（セーブする前）に買っておくと良いでしょう。



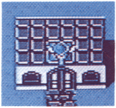
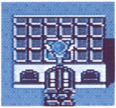
②教会

闘いで誰かが死んでしまった場合は教会に行ってよみがえらせてもらいます。(HP１で復活します。)
よみがえらすにはお金が必要です。
(宿屋も教会も町や村によって値段が違います。)

③武器屋、防具屋、道具屋

町、村には必ず武器屋、防具屋、道具屋がありま
す。武器屋と防具屋はその町、村によって売って
いるものが異なり、また道具屋はその町、村の道
具屋にしか売っていない大切なものがありますの
で、ぜひ立ち寄ってください。

④白魔法屋、黒魔法屋

魔法屋には白魔法屋と黒魔法屋の2つがあります。
ともに武器屋、防具屋と同じく、その町、村ごと
に売っている魔法が違います。それぞれレベルご
とに売っていますのでキャラクターの魔術士のレ
ベルを考えて買ってください。

セーブ

セーブは次の方法でできます。

①宿屋に泊まる。

HP、MPとも回復します。

②コテージを使う。

HP、MPとも回復します。

③テントを使う。

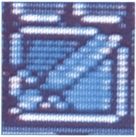
HPはかなり回復しますが、MPは回復しません。

④ねぶくろを使う。

HPはある程度回復しますが、MPは回復しません。

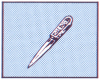
セーブをして電源を切り、ゲームを再開するとすべてセーブをした場所からゲームが始まります。なお、ダンジョン内ではセーブができませんので、ダンジョンに入るまえに充分にHP、MPを回復しておくようにしてください。

武器リスト

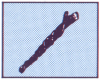


ファイナルファンタジーには数多くの武器が登場します。それらの武器は、各地の町、村の武器屋で買うか、ダンジョンなどで見つけることができます。ここで紹介するのは、ゲームの前半で手に入れられるもの。各キャラクターによって、使える武器が決まっています。よく調べてから買ってください。

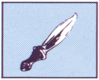
㊉→戦士が使うことができます。
Ⓢ→シーフが使うことができます。
㋲→モンクが使うことができます。
㊍→赤魔術士が使うことができます。
㊎→白魔術士が使うことができます。
㊋→黒魔術士が使うことができます。



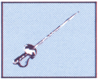
ナイフ
小型のナイフ
㊉ Ⓢ ㊍ ㊋



つえ
木でできたつえ
㊉ ㋲ ㊍ ㊎ ㊋



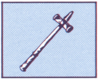
ダガー
大型のナイフ
㊉ Ⓢ ㊍ ㊋



レイピア

細身の剣

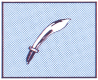
(戦) (シ) (赤)



ハンマー

戦闘用のハンマー

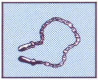
(戦) (白)



シミター

円月刀

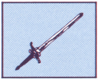
(戦) (シ) (赤)



ヌンチャク

木でできたヌンチャク

(モ)



サーベル

サーベル

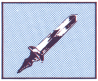
(戦) (シ) (赤)



しゃくじょう

先端に鉄の環がついたつえ

(戦) (モ)



ブロードソード

幅の広い両刃の剣

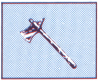
(戦) (赤)



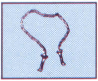
フォールチョン

大型の円月刀

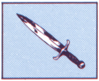
(戦) (シ) (赤)



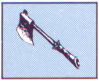
バトルアクス
戦闘用のおの
(戦)



テツヌンチャク
鉄でできたヌンチャク
(モ)



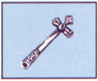
ロングソード
長い両刃の剣
(戦) (赤)



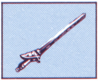
グレートアクス
大型のおの
(戦)



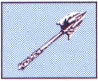
ミスリルナイフ
魔法のミスリル銀製のナイフ
(戦) (シ) (赤) (黒)



ミスリルハンマー
ミスリル銀製のハンマー
(戦) (白)

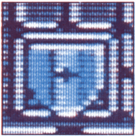


ミスリルソード
ミスリル銀製の剣
(戦) (黒)

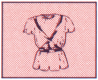


ミスリルアクス
ミスリル銀製のおの
(戦)

防具リスト



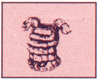
武器と同じく、ファイナルファンタジーでは数多くの防具が登場します。これも各地の町、村の防具屋の他、ダンジョンなどで手に入れることができます。もちろん、キャラクターによって使える防具と使えない防具がありますので、くれぐれもむだな買い物をしないように注意してください。



ふく

布で作られたふつうの服

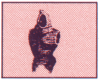
(戦) (シ) (モ) (赤) (白) (黒)



かわよろい

皮でできたよろい

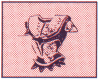
(戦) (シ) (モ) (赤)



くさりかたびら

細かいくさりで編んだよろい

(戦) (赤)



てつよろい

薄い鉄片をかたびらの上につけた

(戦)



ナイトのよろい

はがねで身体に合わせて作ったもの

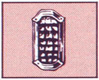
(戦)



ミスリルメイル

ミスリル銀製のくさりかたびら

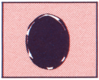
(戦)　(赤)



かわのたて

皮で作られたたて

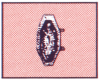
(戦)



てつのたて

鉄で作られたたて

(戦)



バックラー

小型のたて

(戦)　(シ)　(赤)



ミスリルのたて

ミスリル銀製のたて

(戦)



かわのぼうし

皮でできたぼうし

(戦)　(シ)　(モ)　(赤)　(白)　(黒)



かぶと

小型のかぶと

(戦)



おおかぶと

頭全体を守るかぶと

(戦)



ミスリルかぶと
ミスリル銀製のかぶと
㊍戦



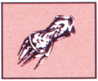
かわてぶくろ
皮でできたてぶくろ
㊍戦 ㋛ ㋲ ㊍赤 ㊍白 ㊍黒



せいどうのこて
青銅でできたこて
㊍戦

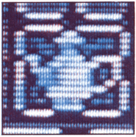


はがねのこて
はがねでできたこて
㊍戦



ミスリルのこて
ミスリル銀製のこて
㊍戦

武器と防具は、いらなくなったら店で売ることができます。ダンジョンの中などで見つけた武器、防具を店で売りお金をためましょう。長い旅です。お金はいくらあってもじゃまになりませんよ！



４人の戦士たちの旅は果てしなく長く、行く手をはばむモンスターの数も限りがありません。どんなに経験値がアップしても、どれだけすぐれた武器を持っていようと、旅を続けていくためには絶対に必要なアイテムがあります。ここでは、各地の町、村で売っている道具を紹介しましょう。
またアイテムの中には、モンスターに侵された人を助けたり、ダンジョンの中で見つけだせるものもありますが、それは君の力で探し出してください。旅を続け、クリスタルの光をとり戻すために必要な様々のアイテムが、広いマップの各地にかくされています。

〈店で買える道具〉

■ポーション　聖なる樹木から採れる体力回復の薬。モンスターとの戦闘中に使うこともできます。

■どくけし　毒を持った敵と闘うには絶対必要な薬。戦闘中にも使うことができます。（毒を受けると体力が急速に減り、旅を続けることができなくなります）

■金の針

人間を石にかえてしまう魔法をかけられると、もう死んだも同然。そんな時に役にたつゴールドに輝く神秘の針です。身体は一瞬で元に戻ります。

■ねぶくろ

魔法で伸びちぢみするので持ち運びできます。旅の途中でセーブしたい時に使います。HPをある程度回復します。

■テント

簡単に持ち運びできる魔法のテント。旅に疲れたときにこのテントを使えば、敵を寄せつけません。もちろんセーブができて、ねぶくろよりもHPが回復します。

■コテージ

ふだんは手の平に乗るほど小さくなる魔法の小屋。辺境の地で休むにはぴったりのアイテムです。HP、MPは大幅に回復します。(ただしMPの回復はセーブの後になります。)

①白魔法と黒魔法

ファイナルファンタジーの魔法には、白魔法と黒魔法があります。白魔法は人間の奥底に眠る善なる精霊の力を源とし、傷や病をなおし、悪しきものを遠ざける力を持っています。黒魔法は、自然界を形作る4つの要素をその力の源とし、この4つの力をコントロールして、自らのために使う魔法です。主に敵を倒したり、敵の攻撃の力を弱らせる力を持っています。

白魔法は、白魔術士・白魔導士が使い、黒魔法は黒魔術士・黒魔導士が使います。その奥は深く、最高のレベルの魔導士にならない限り、それぞれの魔法のすべてを使いこなすことはできません。また、赤魔術士・赤魔導士は、白魔法・黒魔法の両方を使うことができますが、最高のレベルに達してもすべての魔法を使いこなすことはできないと言われています。また魔法は、各地の町、村にある魔法屋で買わなければなりません。

②魔法のレベル

魔法のレベルとキャラクターのレベルとは同じものではありません。魔法のレベルは白魔法、黒魔法とも1～8までのレベルになっています。ギル

（お金）さえあれば、かなり高度なレベルの魔法を買うことができますが、そのレベルに達していないと使うことができません。メニュー画面のまほう画面で、自分が今どのレベルの魔法まで使えるのかを確認してください。

③魔法の使い方

魔法はレベルによって使える魔法の種類だけでなく、回数も決まっています。この回数も「まほう」画面に表示されます。戦闘画面のときは、魔術士の順番になったら「まほう」に☞を合わせ、Ⓐボタンを押し、「まほう選択画面」を呼びだします。そこで使いたい魔法を回数を確認しながらⒶボタンで決定します。（MPは宿屋に泊ると回復します。）旅の途中で魔法を使いたいときは、スタートボタンを押してメニュー画面を出し、「まほう」に☞を合わせて、魔法を使う魔術士と使いたい魔法を決定します。（手順は戦闘時と同じ）

〈魔法の回数〉

L1	3/3	→	レベル1の魔法が3回使える。
L2	1/2	→	レベル2の魔法は2回使えたが今は1回しか使えない。
L3	0/0	→	レベル3の魔法はまだ使えない。

L1 白魔法	**■ケアル** 味方1人	戦闘でダメージを受けた体力を回復する魔法。HPがある程度回復する。
	■ディア 敵全員	アンデッドモンスターに20～80ポイントのダメージを与える攻撃用の魔法。
	■プロテス 味方1人	身の回りにまくをはり、敵の攻撃から身を守る。アーマーを8ポイント上げる。
	■ブリンク 自分	自分の身体を2つにも3つにも見せ攻撃を受けにくくする。回避率を40%高める。
L1 黒魔法	**■ファイア** 敵1匹	敵に向って小さな火の玉を投げつける。10～40ポイントのダメージを与える。
	■スリプル 敵全員	敵の心に作用して、眠らせてしまう。アンデッドモンスターには効かない。
	■シェイプ 敵1匹	暗やみの敵が見やすくなり、武器の命中率が高くなる。命中率が10%アップする。
	■サンダー 敵1匹	手の先から小さなイナヅマを発する。10～40ポイントのダメージを与える。

L2 白魔法	■プラナ 味方1人	敵との戦闘中、暗やみに包まれることがある。そのような状態から抜け出す魔法。
	■サイレス 敵全員	敵が呪文をとなえられなくなる魔法。
	■バサンダ 味方全員	敵のイナヅマから身を守る。イナヅマからのダメージを½〜¼に減らす。
	■インビジ 味方1人	回りの風景に姿をとけこませ敵の攻撃を受けにくくする。回避率を20%高める。
L2 黒魔法	■ブリザド 敵1匹	非常に冷たい風で敵の力を奪い、20〜80ポイントのダメージを与える。
	■ダクネス 敵全員	敵を暗やみで包み、目を見えなくさせてしまう。敵の回避率、命中率を20%下げる。
	■ストライ 味方1人	武器がオーラをおびて鋭さを増す。武器による攻撃力が14ポイント増す。
	■スロウ 敵全員	敵の動きをおそくし、攻撃回数を減らす。敵の攻撃回数が1回になる。

L３ 白魔法	**■ケアルア** 味方１人	ケアルが強力になった魔法。 ＨＰが32〜64ポイント回復する。
	■アディア 敵全員	アンデッドモンスターに40〜160ポイントのダメージを与えられる魔法。
	■バファイ 味方全員	熱い炎から身を守る。炎からのダメージを½〜¼に減らす。
	■ヒール 味方全員	生命エネルギーを放射し、周りの者全員の体力を回復。ＨＰが12〜24ポイント回復する。
L３ 黒魔法	**■ファイラ** 敵全員	ファイアが強力になった魔法。 30〜120ポイントのダメージを与える。
	■ホールド 敵１匹	スリプルと同様の魔法。敵を動けなくするが、効かない敵もいるので注意。
	■サンダラ 敵全員	サンダーの強力になった魔法。 水中で効果大。30〜120ポイントのダメージを与える。
	■シェイラ 敵全員	シェイプの強力になった魔法。 命中率10%アップ。

L4 白魔法	■ポイゾナ 味方1人	毒におかされた身体中の血を清める魔法。
	■フィアー 敵全員	敵の心に恐怖心を巻きおこし、殺すことなく敵を追いはらう魔法。
	■バコルド 味方全員	敵の恐しい冷気から身を守る。冷気のダメージを½〜¼に減らす。
	■ボキャル 味方1人	敵がとなえたサイレスの魔法を打ち消す。
L4 黒魔法	■スリプラ 敵1匹	スリプルが強力になった魔法。スリプルで眠らない敵も眠ってしまう。
	■ヘイスト 味方1人	動きが速くなり、武器による攻撃回数が2倍になる。敵のスロウの魔法を打ち消す。
	■コンフュ 敵全員	月が魔物に及ぼす力を高め、敵の心を乱し、同士打ちをさそう。
	■ブリザラ 敵全員	ブリザドの強力になった魔法。40〜160ポイントのダメージを与える。

L5	■ケアルダ	ケアルアが強力になった魔法。
白魔法	味方1人	HPが64〜128ポイント回復する。
	■レイズ	死んでしまった味方をよみが
	味方1人	えらす。戦闘中には使えない。生きかえるがHPは1。
	■ダディア	アンデッドモンスターに60〜
	敵全員	240ポイントのダメージを与える。
	■ヒーラ	ヒールが強力になった魔法。
	味方全員	HPが24〜48ポイント回復する。
L5	■ファイガ	ファイラが強力になった魔法。
黒魔法	敵全員	50〜200ポイントのダメージを与える。
	■クラウダ	指先から毒の煙を吹き出す。
	敵全員	小型の敵はほとんど死ぬ。
	■テレポ	ダンジョンの中で、1つ手前
	味方全員	の階へとテレポートする。迷ったときなどに便利。
	■ラスロウ	スロウが強力になった魔法。
	敵1匹	スロウが効かなかった敵にも効果が期待できる。

L6 白魔法	■ストナ 味方1人	肉体を石に変えられてしまった味方を元に戻す。戦闘中には使用できない。
	■ダテレポ 味方全員	ダンジョンなどの中から外へ一気にテレポートする。戦闘中には使用できない。
	■プロテア 味方全員	プロテスが強力になった魔法。アーマーが12ポイント上がる。
	■インビア 味方全員	インビジが強力になった魔法。回避率が20%アップする。
L6 黒魔法	■サンガー 敵全員	サンダラが強力になった魔法。60～240ポイントのダメージを与える。
	■デス 敵1匹	敵の心臓を一瞬のうちに停止させてしまう。アンデッドモンスターには効かない。
	■クエイク 敵全員	敵の回りにだけ大地震をおこし、地割れに飲みこませる。
	■スタン 敵1匹	「スタン！」と叫べば、HP300までの敵を確実にマヒさせることができる。

L７
白魔法

■ケアルガ
味方１人
ケアル系の最高の魔法。体力が完全に回復する。

■ガディア
敵全員
アンデッドモンスターに80～320ポイントのダメージを与える。

■バマジク
味方全員
バサンダと同系列の魔法。敵のとなえる死の魔法から完全に身を守る。

■ラヒーラ
味方全員
ヒーラーがさらに強力になった魔法。ＨＰが48～96ポイント回復する。

L７
黒魔法

■ブリザガ
敵全員
ブリザラが強力になった魔法。70～280ポイントのダメージを与える。

■ブレイク
敵１匹
敵の身体の元素をすべて石の元素におきかえて石にしてしまう魔法。

■セーバ
自分
自分の武器を鋭い剣に変える。命中率が40%、与えるダメージが15%アップする。

■ブライン
敵１匹
スタンと同系の魔法で、敵の目を見えなくしてしまう魔法。

L8 白魔法	**■アレイズ** 味方１人	失なわれた生命エネルギーをすべて呼び戻し、生きかえる。HPも完全に回復。
	■ホーリー 敵全員	この呪文の神聖さに、すべての邪悪なものはダメージを受ける。
	■バオル 味方１人	イナヅマ、炎、冷気、死などすべてのタイプの魔法を防ぐ。バサンダ系最高の魔法。
	■デスペル 敵１匹	バオルの裏返し。炎や冷気に強い敵の長所を奪い、普通のダメージを受けるようにする。
L8 黒魔法	**■フレアー** 敵全員	すさまじい光と熱を発し、全てのものを消滅させてしまうといわれている魔法。
	■ストップ 敵全員	この魔法は、敵のいる空間の時間を止めてしまう。
	■デジョン 敵全員	次元の壁を自由に破って、そこから敵を別の次元に投げこんでしまう。
	■キル 敵１匹	スタン系の最高の魔法。「キル！」の一声で敵を完全に殺してしまう。

SQUARE
発売元 株式会社スクウェア

〒110 東京都台東区台東3-12-1 TEL.03-832-0857